

1/ Phase d'entrée dans l'apprentissage

(Situations proposées) : conduire, contrôler, frapper le ballon.

Thème : Echauffement en conduite de balle (mise en train avec ballon)	Objectifs : Travailler la conduite de balle et le blocage semelle.
Déroulement et consignes : 1 ballon par groupe de 4 ou 5. Conduite de balle dans la largeur du gymnase. L'élève arrête le ballon avec la semelle à hauteur du partenaire.	Critères de réalisation : Utiliser le pied gauche et le pied droit. Lever la tête. Toucher le ballon au maximum (maîtrise individuelle). Je maîtrise le ballon...je ne cours pas après !
Conseils : Donner un but aux élèves. Faire le maximum d'allers retours en 2 minutes. Comparer les scores obtenus entre les différents groupes et demander à chaque groupe d'améliorer leur score lors de la deuxième séquence de 2 minutes.	Evolution : Conduite de balle pied gauche pied droit imposée. Roulette...

• **Effectifs :** 24 élèves

Réalisé par Olivier LAUNOIS

	Constri-foot
	Mini-but
	Piots
	Assiettes Cereceaux
	Gardien
	Attaquant
	Défenseur
	Ballon
	Conduite de balle
	Passe
	Tir
	Déplacement

Thème : Echauffement en conduite de balle (mise en train avec ballon)	Objectifs : Travailler la conduite de balle.
Déroulement et consignes : 1 ballon par élève (ou 1 ballon pour 2). Conduite de balle dans tout le gymnase. Au signal, les élèves doivent arrêter le ballon avec la semelle à côté d'une assiette.	Critères de réalisation : Lever la tête pour ne pas percuter mes camarades et repérer l'assiette la plus proche. Utiliser le pied gauche et le pied droit. Toucher le ballon le plus souvent possible (maîtrise).
Conseils : Si vous n'avez qu'un ballon pour 2. Un élève trotte en conduite avec le ballon et l'autre le suit. Au signal le joueur avec ballon l'arrête de la semelle et le partenaire prend le ballon en conduite de balle.	Evolution : 1. Au signal, arrêter le ballon à une assiette. 2. Au signal, faire le tour d'une assiette et s'arrêter à une autre. 3. Au signal, faire le tour d'une assiette d'une couleur et s'arrêter à une assiette d'une autre couleur. 4. Même exercice mais uniquement sur la moitié du gymnase.

• **Effectifs :** 24 élèves

Réalisé par Olivier LAUNOIS

	Constri-foot
	Mini-but
	Piots
	Assiettes Cereceaux
	Gardien
	Attaquant
	Défenseur
	Ballon
	Conduite de balle
	Passe
	Tir
	Déplacement

1/ Phase d'entrée dans l'apprentissage

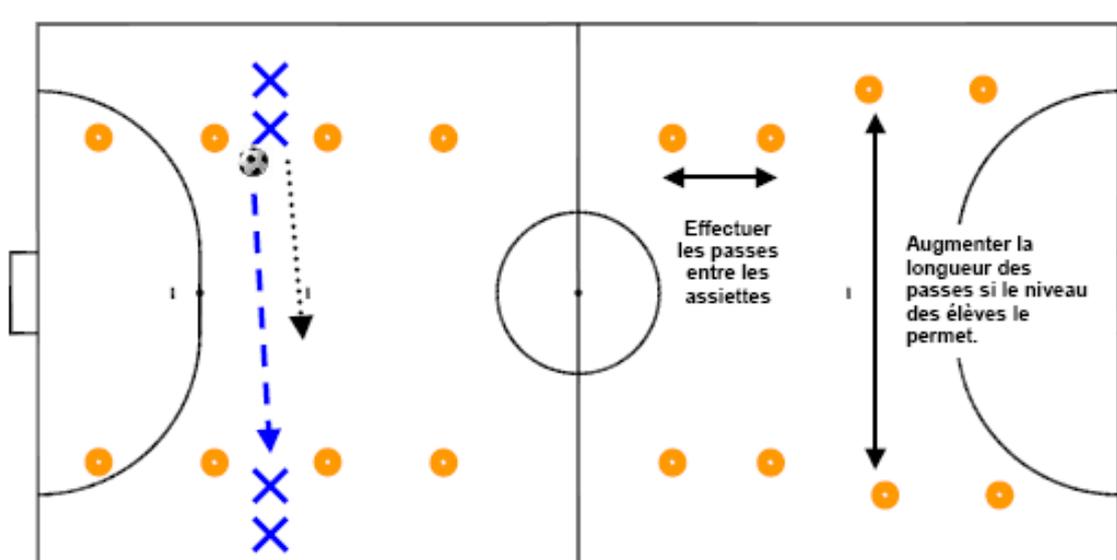
(Situations proposées) : conduire, contrôler, frapper le ballon.

<p>Thème : Jeu scolaire "les déménageurs"</p> <p>Déroulement et consignes : Plusieurs équipes de 2 ou 3 joueurs, réparties aux 4 coins du terrain, s'affrontent. Au signal, les élèves vont chercher un ballon et le ramène dans leur "maison". Ils peuvent aller chercher un ballon sur le terrain ou dans une autre "maison". Ils ne peuvent pas rester dans leur "maison" et empêcher les autres joueurs de prendre les ballons dans leur "maison". Durée des séquences : de 30 secondes à 1 minute (maxi).</p>	<p>Objectifs : Travailler la conduite de balle.</p> <p>Critères de réalisation : Utiliser le ou les pieds pour conduire le ballon en le touchant un maximum de fois. Lever la tête. Bloquer le ballon avec la semelle dans sa "maison".</p>
<p>Conseils : Comparer les scores obtenus dans les différents groupes. Bien veiller au respect de la règle du jeu : ne pas sortir du terrain, ne pas prendre le ballon à la main...</p>	<p>Evolution : Commencer à la main puis au pied. Ajouter des obstacles à éviter ou des passages obligés (portes).</p>
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> </div> <div style="width: 45%; text-align: right;"> <p>Exemple avec une porte</p> </div> </div>	

<p>Thème : Jeu "changer de camp"</p> <p>Déroulement et consignes : Deux équipes de plusieurs joueurs s'affrontent. Au signal, tous les joueurs des deux équipes partent en conduisant le ballon pour arriver dans le camp adverse. La première équipe, dont l'ensemble des joueurs, est arrivé dans l'autre camp, marque 1 point. Les joueurs doivent immobiliser le ballon en mettant le pied dessus.</p>	<p>Objectifs : Travailler la conduite de balle</p> <p>Critères de réalisation : Utiliser le ou les pieds pour conduire le ballon en le touchant un maximum de fois. Lever la tête. Bloquer le ballon avec la semelle dans le camp adverse. Ne pas sortir des limites du terrain.</p>
<p>Conseils : Faire 2 groupes au sein d'une même équipe et alterner les passages. Compter les points obtenus.</p>	<p>Evolution : Commencer sans ballon, puis avec le ballon à la main et enfin au pied. Ajouter des obstacles (plots et/ou assiettes) à éviter ou à contourner. Faire le tour complet d'un, puis de deux obstacles.</p>
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>Exemple sans obstacle</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>Exemple avec obstacles</p> </div> </div>	

1/ Phase d'entrée dans l'apprentissage

(Situations proposées) : conduire, contrôler, frapper le ballon.

<p>Thème : Echauffement en passe et va (mise en train avec ballon)</p> <p>Déroulement et consignes : 1 ballon par groupe de 4 ou 5. Passes dans la largeur du gymnase. L'élève suit sa passe en trottinant et se replace pour réceptionner à nouveau le ballon. Faire la passe entre les assiettes.</p> <p>Conseils : Donner un but aux élèves. Faire le maximum de passes en 2 minutes. Comparer les scores obtenus entre les différents groupes et demander à chaque groupe d'améliorer leur score lors de la deuxième séquence de 2 minutes.</p>	<p>Objectifs : Travailler le contrôle semelle et la passe</p> <p>Critères de réalisation : Contrôler le ballon en l'arrêtant avec la semelle. Mettre le pied d'appui proche du ballon et faire une passe de l'intérieur du pied. Le ballon doit rester au sol lors de cette passe appuyée (forte).</p> <p>Evolution : Augmenter la distance de la passe Effectuer la passe et va sans contrôler le ballon</p>
<p>▪ Effectifs : 24 élèves</p>  <p style="text-align: center;">Effectuer les passes entre les assiettes</p> <p style="text-align: center;">Augmenter la longueur des passes si le niveau des élèves le permet.</p> <p style="text-align: center;">Réalisé par Olivier LAUNOIS</p>	<ul style="list-style-type: none"> Contri-foot Mini-but Plots Assiettes Cerveaux Gardien Attaquant Défenseur Ballon Conduite de balle Passe Tir Déplacement

<p>Thème : Echauffement en passe et va (mise en train avec ballon)</p> <p>Déroulement et consignes : 1 ballon par groupe de 5. Passe et va en carré. Le joueur suit sa passe pour se mettre à la place de son partenaire.</p> <p>Conseils : Donner un but aux élèves. Le premier groupe qui fait 10 tours (ou maximum de tours en 2 minutes).</p>	<p>Objectifs : Travailler le contrôle orienté et la passe</p> <p>Critères de réalisation : Contrôler le ballon en l'orientant dans la direction de la passe. Le ballon doit rester au sol lors de la passe appuyée .</p> <p>Evolution : Changer le sens des passes. Alterner une passe sur le côté, une passe en diagonale (en 8). Augmenter la taille du carré.</p>
<p>▪ Effectifs : 24 élèves</p>  <p style="text-align: center;">Réalisé par Olivier LAUNOIS</p>	<ul style="list-style-type: none"> Contri-foot Mini-but Plots Assiettes Cerveaux Gardien Attaquant Défenseur Ballon Conduite de balle Passe Tir Déplacement

1/ Phase d'entrée dans l'apprentissage

(Situations proposées) : conduire, contrôler, frapper le ballon.

Thème : Jeu "chamboule tout"	Objectifs : Frapper le ballon
Déroulement et consignes : Plusieurs équipes sont constituées. L'objectif est d'abattre tous les plots disposés à l'intérieur d'une zone neutre (ne pas y pénétrer) le plus rapidement possible. Les joueurs sont positionnés face à face en cercle ou en ligne et se font des passes pour renverser les plots.	Critères de réalisation : Contrôler le ballon en l'arrêtant avec la semelle avant la frappe. Mettre le pied d'appui proche du ballon et faire une passe appuyée (forte) en laissant le ballon au sol.
Conseils : Chronométrer le temps mis par une équipe pour abattre les cibles.	Evolution : Disposer les joueurs et les cibles de façon variées. Augmenter les distances. Une équipe renverse les plots et l'autre défend à l'intérieur de la zone.

Joueur
 Gardien
 Plot
 Assiette (coupelle)
 Ballon
 Conduite de balle
 Passe
 Tir
 Déplacement (sans ballon)

Thème : Echauffement en passes (mise en train avec ballon)	Objectifs : Travailler le contrôle semelle et la passe.
Déroulement et consignes : 1 ballon pour 2. Passes dans la largeur du gymnase. L'élève qui avance réalise une passe. L'élève qui recule contrôle le ballon de la semelle. Changement de rôle à chaque largeur.	Critères de réalisation : Stopper le ballon en l'arrêtant avec la semelle. Se déplacer en reculant (course arrière). Mettre le pied d'appui proche du ballon et faire une passe de l'intérieur du pied. Le ballon doit rester au sol.
Conseils : Donner un but aux élèves. Faire 4 ou 6 largeurs le plus rapidement possible.	Evolution : Augmenter la distance entre les 2 joueurs. Imposer le type de passes (intérieur pied gauche, pied droit...)

▪ **Effectifs :** 24 élèves

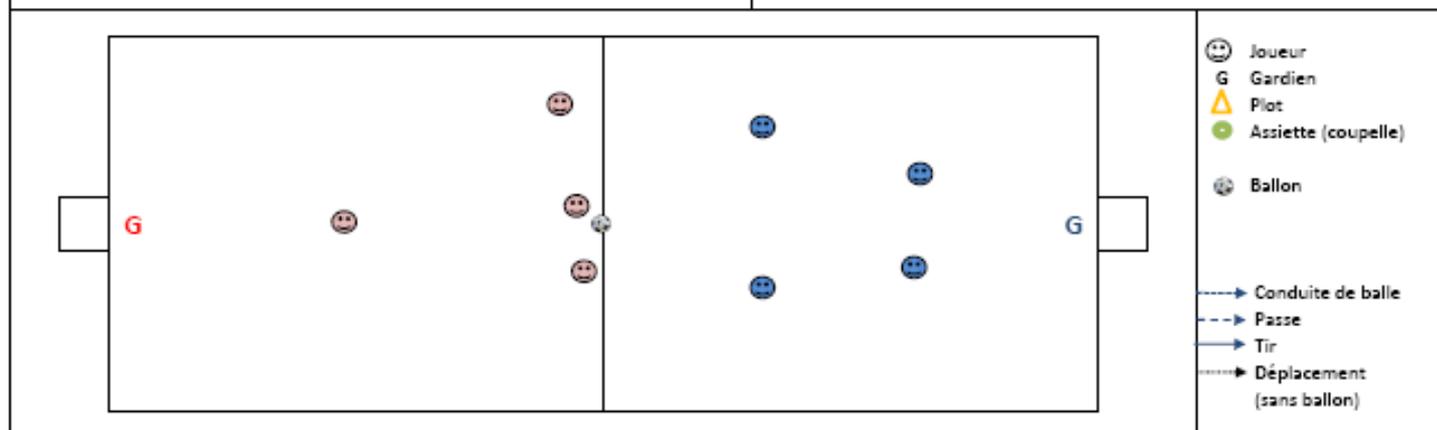
Constri-foot
 Mini-but
 Plots
 Assiettes Ceroeaux
 Gardien
 Attaquant
 Défenseur
 Ballon
 Conduite de balle
 Passe
 Tir
 Déplacement

Réalisé par Olivier LAUNOIS

2/ Phase de référence

Situation de jeu global à 5 contre 5. (A moduler suivant le nombre d'élèves par classe.)

Thème : Match 5 contre 5	Objectifs : Défendre son but - progresser vers l'avant pour marquer.
Déroulement et consignes : Faire plusieurs équipes de 5 joueurs (possibilité d'avoir des remplaçants). Matches de 5 minutes en appliquant le règlement. Réaliser un mini-tournoi à 4 ou 5 équipes.	Critères de réalisation : A la perte du ballon, se replacer rapidement entre le ballon et le but à défendre. En possession du ballon, s'écarter et se démarquer pour progresser.
Conseils : Équilibrer les équipes. Compter les victoires, les matchs nul et les défaites. Les joueurs des équipes au repos remplissent la fonction d'arbitre.	Evolution : Oppositions de 2 contre 2 à 5 contre 5.



3/ Phase de structuration de l'apprentissage

(Situations proposées) :

Faire évoluer sa maîtrise du ballon – Progresser vers le but dans un rapport espace/temps défini – Coopérer.

<p>Thème : Jeu scolaire "l'horloge"</p> <p>Déroulement et consignes : Une équipe de 6 joueurs est disposée en cercle et réalise une série de passes. Ils symbolisent une "horloge". A chaque fois que le ballon revient au premier joueur, cela représente 1 heure de l'"horloge". Le but est de réaliser le plus de tours possible. Une autre équipe de 6 joueurs est positionnée à l'extérieur de l'"horloge". Le premier joueur court autour de l'"horloge" avec un ballon dans les mains et passe le relais au suivant, en lui donnant le ballon. Quand toute l'équipe est passée, le jeu s'arrête. On inverse ensuite les rôles pour voir quelle équipe réalise le plus de tour de cadran.</p> <p>Conseils : Faire 4 ou 6 équipes en fonction du nombre d'élèves. Compter les points de chaque équipe. Compter les points de chaque équipe. Lorsque les joueurs de l'équipe de l'"horloge" se font des passes au pied, imposer un contrôle avant la passe. Pour passer le relais après la conduite de balle, les joueurs autour de l'"horloge" doivent bloquer la balle avec la semelle, en mettant le pied dessus.</p>	<p>Objectifs : Travailler la Conduite, le contrôle et la frappe du ballon.</p> <p>Critères de réalisation : Conduite de balle : maîtriser le ballon en le touchant un maximum de fois. Passes : précises et dosées. Contrôle du ballon : avec la semelle pour pouvoir l'arrêter et l'orienter avant la passe.</p> <p>Evolution : Pour l'équipe de l'"horloge" : démarrer les passes à la main puis au pied. Pour l'équipe autour de l'"horloge" : commencer par un relais avec le ballon dans les mains, puis un relais en conduite de balle au pied. Varier les distances entre les joueurs, en fonction du niveau.</p>
	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: flex-start;"> <ul style="list-style-type: none"> Joueur Gardien Plot Assiette (coupelle) Ballon <ul style="list-style-type: none"> Conduite de balle Passe Tir Déplacement (sans ballon) </div>

<p>Thème : Toro (mise en train avec ballon)</p> <p>Déroulement et consignes : 1 ballon par groupe de 5. Faire un cercle de joueurs avec un défenseur au milieu (avec un chasuble dans la main). Faire des passes sans se faire intercepter par le défenseur. Si le ballon est touché par le défenseur celui qui a réalisé la mauvaise passe se place au milieu pour devenir défenseur (avec le chasuble).</p> <p>Conseils : Donner un but aux élèves. Faire 10 passes sans se faire intercepter. Délimiter les groupes.</p>	<p>Objectifs : Travailler les contrôles et les passes</p> <p>Critères de réalisation : Contrôler le ballon en l'arrêtant avec la semelle. Mettre le pied d'appui proche du ballon et faire une passe de l'intérieur du pied. Le ballon doit rester au sol lors des passes qui doivent être appuyées (fortes). Faire la passe lorsque le défenseur ne peut pas couper la trajectoire.</p> <p>Evolution : Transformer le toro (cercle) en passe à 10 sur un quart de terrain. 5 contre 1 puis éventuellement 5 contre 2 (si c'est trop facile).</p>
<p>▪ Effectifs : 24 élèves</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p style="text-align: center;">Réalisé par Olivier LAUNOIS</p>	<ul style="list-style-type: none"> Constri-foot Mini-but Plots Assiettes Cerveaux Gardien Attaquant Défenseur Ballon Conduite de balle Passe Tir Déplacement

3/ Phase de structuration de l'apprentissage

(à construire en choisissant parmi ces situations) :

Faire évoluer sa maîtrise du ballon – Progresser vers le but dans un rapport espace/temps défini - Coopérer

Thème : Améliorer la finition devant le but.	Objectifs : Utiliser un point de fixation (pivot). Cadrer les frappes.
Déroulement et consignes : Le joueur dans le rond central fait une passe appuyée au pivot qui se trouve dos au but sur la ligne des 6 mètres. Le passeur suit sa passe en se décalant pour enchaîner sur une frappe au but. Le pivot contrôle le ballon de la semelle puis fait une remise sur le côté.	Critères de réalisation : Réaliser une passe appuyée sur le pivot qui contrôle de la semelle. Le pivot observe le déplacement du passeur pour effectuer une remise de qualité (pas trop tôt). Le frappeur doit avoir le pied d'appui à côté du ballon, pointe de pied vers le sol (frappe coup de pied) et chercher à cadrer.
Conseils : Changement de rôle à chaque passage. Celui qui frappe au but devient pivot puis le joueur qui était pivot va chercher le ballon pour se placer au centre.	Evolution : Vous pouvez laisser le pivot fixe (travail au poste) éventuellement avec un défenseur derrière (2 contre 1). Il est possible de compter le nombre de buts marqués entre les 2 équipes.
<p>▪ Effectifs :</p> <p>Evolution : 2 contre 1. Un défenseur derrière le pivot.</p> <p>Réalisé par Olivier Launois</p>	<ul style="list-style-type: none"> Constri-foot Mini-but Plots Assiettes Cerceaux Gardien Attaquant Défenseur Ballon Conduite de balle Passe Tir Déplacement

Thème : ECHAUFFEMENT	Objectifs : Respecter le travail sur chaque atelier. Maîtriser le ballon.
Déroulement et consignes : Circuit technique	Critères de réalisation : Lever la tête, toucher le ballon un maximum de fois (pied gauche, pied droit)
Conseils : Répartir les élèves sur les différents ateliers pour commencer.	Evolution : Voir fiche ci-dessous (circuit n°2)

<p>▪ Effectifs : 24 élèves</p> <p>Réalisé par Olivier LAUNOIS</p>	<ul style="list-style-type: none"> Constri-foot Mini-but Plots Assiettes Cerceaux Gardien Attaquant Défenseur Ballon Conduite de balle Passe Tir Déplacement
--	--

3/ Phase de structuration de l'apprentissage

(à construire en choisissant parmi ces situations) :

Faire évoluer sa maîtrise du ballon – Progresser vers le but dans un rapport espace/temps défini - Coopérer

Circuit n°2

Thème : ECHAUFFEMENT

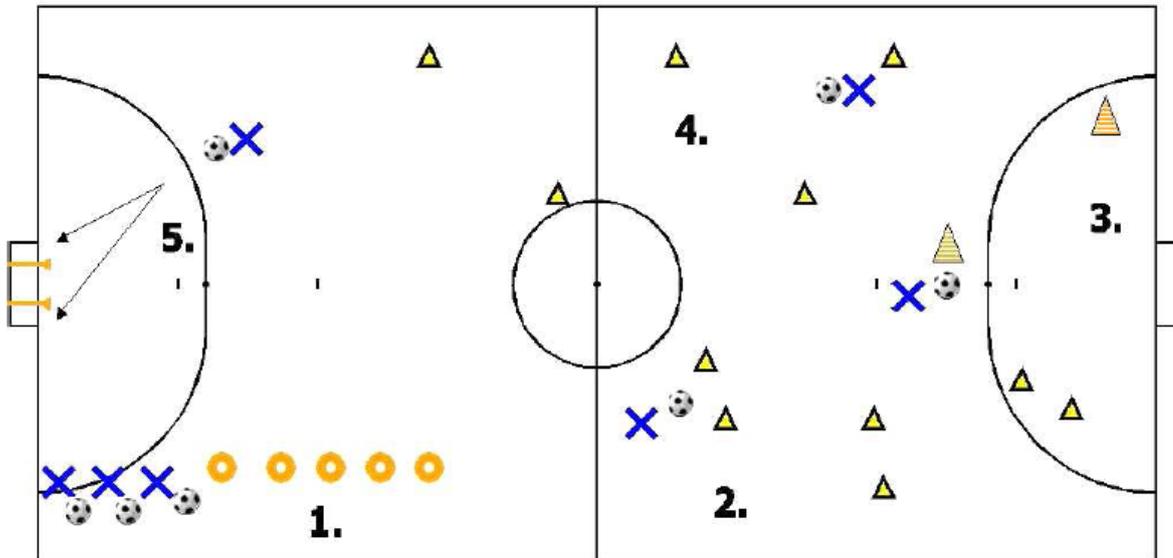
Déroulement : Circuit technique.

1. Conduite de balle (slalom)
2. Passer le ballon dans la porte et passer à l'extérieur pour le récupérer.
3. Faire le tour complet d'un des 2 plots (conduite)

4. Slalom en zig zag.

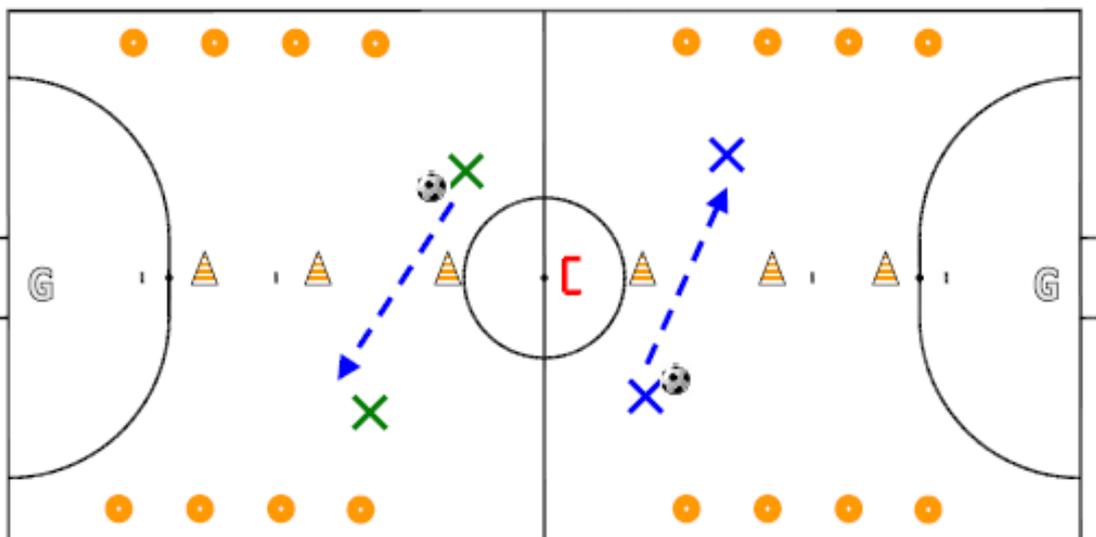
5. Tir sur les côtés.

Évolution : Varier les thèmes sur les ateliers...



Thème : Progression vers l'avant à 2 (1/2 de terrain)	Objectifs : Progresser vers l'avant en réalisant des passes.
Déroulement et consignes : Par équipe de 2 (+ 2 gardiens). Réaliser des passes entre les plots pour frapper dans la zone des 6 mètres. Compter le nombre de tirs cadrés (ou de buts marqués).	Critères de réalisation : Faire des passes dans la course du partenaire. Passe appuyée puis enchaîner rapidement sur la frappe lorsque le joueur est dans la zone des 6 mètres.
Conseils : Demander aux élèves de revenir sur les côtés pour ne pas gêner le groupe suivant. Il est possible de mettre un slalom pour le retour.	Evolution : Fixer un temps maximum pour frapper (ex : 5 secondes). Retirer les plots et mettre un défenseur qui revient (derrière les attaquants).

▪ **Effectifs :** 20 élèves



	Constri-foot
	Mini-but
	Plots
	Assiettes Cereaux
	Gardien
	Attaquant
	Défenseur
	Ballon
	Conduite de balle
	Passes
	Tir
	Déplacement

Réalisé par Olivier LAUNOIS

3/ Phase de structuration de l'apprentissage

(à construire en choisissant parmi ces situations) :

Faire évoluer sa maîtrise du ballon – Progresser vers le but dans un rapport espace/temps défini - Coopérer

Thème : 2 contre 1 (1/2 de terrain)	Objectifs : Se déplacer vers l'avant (supériorité numérique)
Déroulement et consignes : Par équipe de 2 (+ 2 gardiens et 2 fois 2 défenseurs). Réaliser 10 passages et compter le nombre de tirs cadrés (ou de buts marqués). Veiller à changer les défenseurs et les gardiens...	Critères de réalisation : Se rapprocher du défenseur et faire la passe au bon moment pour mettre mon partenaire en position de tir. Le partenaire ne doit pas se cacher derrière le défenseur (être à bonne distance de passe et se déplacer). S'appliquer au niveau des passes.
Conseils : Demander aux élèves de revenir sur les côtés pour ne pas gêner le groupe suivant.	Evolution : Il est possible d'interdire au défenseur d'intervenir dans la zone des 6 mètres.

• **Effectifs :** 24 élèves

Réalisé par Olivier LAUNOIS

- Constri-foot
- Mini-but
- Plots
- Assiettes Cereoeaux
- Gardien
- Attaquant
- Défenseur
- Ballon
- Conduite de balle
- Passe
- Tir
- Déplacement

Thème : 2 contre 2 (1/4 de terrain)	Objectifs : Se démarquer – Progresser vers l'avant pour marquer.
Déroulement et consignes : Match de 3 minutes en montante/descendante. L'équipe qui gagne monte de terrain et l'équipe qui perd descend.	Critères de réalisation : Se démarquer (être à distance de passe, se déplacer pour ne pas être caché derrière un défenseur, faire des passes appuyées et précises...)
Conseils : En fonction des effectifs il est possible de constituer des équipes de 3 élèves. A chaque rotation (3 min) le remplaçant rentre. Les dispensés peuvent être utilisés pour arbitrer. Si ce n'est pas le cas un remplaçant arbitre.	Evolution : Il est possible de ne pas mettre de buts et de réaliser un stop-ball (arrêter le ballon avec la semelle sur la ligne de but adverse pour marquer). En fonction du niveau des élèves vous pouvez adapter la largeur des buts.

• **Effectifs :** 24 élèves

Réalisé par Olivier LAUNOIS

- Constri-foot
- Mini-but
- Plots
- Assiettes Cereoeaux
- Gardien
- Attaquant
- Défenseur
- Ballon
- Conduite de balle
- Passe
- Tir
- Déplacement

3/ Phase de structuration de l'apprentissage

(Situations proposées) :

Faire évoluer sa maîtrise du ballon – Progresser vers le but dans un rapport espace/temps défini - Coopérer.

Thème : 3 contre 3 (1/3 de terrain)	Objectifs : Se démarquer – Progresser vers l'avant pour marquer.
Déroulement et consignes : Match de 5 minutes en montante/descendante. L'équipe qui gagne monte de terrain et l'équipe qui perd descend.	Critères de réalisation : Se démarquer (être à distance de passe, se déplacer pour ne pas être caché derrière un défenseur, faire des passes appuyées et précises...)
Conseils : En fonction des effectifs il est possible de constituer des équipes de 4 élèves. A chaque rotation (5 min) le remplaçant rentre. Les dispensés peuvent être utilisés pour arbitrer. Si ce n'est pas le cas un remplaçant arbitre.	Evolution : Il est possible de ne pas mettre de buts et de réaliser un stop-ball (arrêter le ballon avec la semelle sur la ligne de but adverse pour marquer). En fonction du niveau des élèves vous pouvez adapter la largeur des buts. ↔

▪ **Effectifs :** 24 élèves

Réalisé par Olivier LAUNOIS

	Constri-foot
	Mini-but
	Plots
	Assiettes Cercleaux
	Gardien
	Attaquant
	Défenseur
	Ballon
	Conduite de balle
	Passe
	Tir
	Déplacement

Thème : 4 contre 4 (1/2 de terrain)	Objectifs : Se démarquer – Progresser vers l'avant pour marquer.
Déroulement et consignes : Match de 7 minutes. L'équipe qui ne joue pas est concernée par les rôles d'accompagnements (arbitrage, fautes collectives...)	Critères de réalisation : Se démarquer (être à distance de passe, se déplacer pour ne pas être caché derrière un défenseur, faire des passes appuyées et précises...)
Conseils : Réaliser un tournoi entre les 5 équipes. A – B – C – D – E (voir fiches tournois)	Evolution : Il est possible de ne pas mettre de buts et de réaliser un stop-ball (arrêter le ballon avec la semelle sur la ligne de but adverse pour marquer). En fonction du niveau des élèves vous pouvez adapter la largeur des buts. ↔

▪ **Effectifs :** 20 élèves

Fautes équipes 1 Réalisé par Olivier LAUNOIS Fautes équipes 2

	Constri-foot
	Mini-but
	Plots
	Assiettes Cercleaux
	Gardien
	Attaquant
	Défenseur
	Ballon
	Conduite de balle
	Passe
	Tir
	Déplacement

4/ Phase de référence

(évaluation) :

Situation de jeu global à 5 contre 5

5/ Phase de transférabilité

Situation de jeu global à 5 contre 5